CYBERPUNK RED

БЛОКНОТ ПЕРСОНАЖА

Движение - это кол-во метров равное СКО x2, или кол-во квадратов (если играете на поле) равное параметру СКО, включая диагональное движение

Лёжа

Если ты лежишь, ты не можешь использовать действие движения, пока ты не сделал действие “встать”. При этом ты можешь делать другие действия.

Разделить ход

Ты можешь разделить действие движение на любые части, сделать другое действие где-то посередине.

Другое движение

Плавание, Лазание и Прыжки с разбега стоят 2м движения за каждый пройденный м или 2 клетки за каждую 1 клетку. Прыгая с места, вы можете преодолеть половину расстояния, которое вы могли бы преодолеть с разбега.

В начале боя

РЕА + 1d10

В твой ход

Твой ход = 1 движение + 1 другое действие

Критический успех

Снова бросьте 1d10 и прибавьте к результату первого броска. Если снова выпадет 10, это не считается ещё одним критическим успехом.

Критический провал

Снова бросьте 1d10 и вычтите из результата первого броска. Если снова выпадет 1, это не считается ещё одним критическим провалом.

Попробовать еще раз

После провала нельзя снова пытаться пройти проверку, пока вы не увеличите шансы на успех — например, потратите больше времени, возьмёте инструмент получше или выполните проверку смежного навыка.

Смежный навык

С разрешения ведущего успешная проверка одного навыка может дать бонус +1 к последующему применению другого при условии, что эти два навыка взаимно дополняют друг друга

Дополнительное время

Вы можете однократно получить бонус +1 к проверке навыка, если потратите на выполнение задачи в 4 раза больше времени, чем сказал ведущий.

Использование удачи

Перед тем как делать бросок, вложите в него часть своей Удачи (её запас равен значению параметра УДЧ и восстанавливается в начале каждой игровой сессии) — результат броска увеличивается на 1 за каждое вложенное очко Удачи.

Все споры и проблемы в **Cyberpunk RED** решаются
STAT + Навыки + 1d10

Огонь на подавление

Нужно действие и 10 патронов. Каждый кто находится в 25 метров по линии стрельбы, в пределах прямой видимости, вне укрытия, должен сделать бросок ВОЛЯ + Концентрация + 1d10 против твоего РЕА + Навык Автоматический огонь + 1d10. Любой, кто не справился, должен потратить своё следующее Перемещение, чтобы попасть в укрытие.

Автоматический огонь

Требует 1 действия и 10 патронов и навык Автоматический огонь. Нельзя сделать в качестве прицельного выстрела. Цель с РЕА 8 или выше может попытаться уклониться от Автоматического огня. Нужно использовать Таблицу дальности Автоматического огня.

Урон = 2d6 х число, на которое ты превзошел проверку СЛ
(максимум попаданий зависит от оружия)

Прицельный выстрел

1 ROF(всегда) -8 к проверке

Можно использовать при ближней и дальней атаке (но без автоматического огня или эффектов атаки по площади).
При попадании наносит урон + эффект

Тяжесть ранения	Эффект
Лёгкое Ранение Меньше, чем полные ПЗ	Нет СЛ стабилизации 10
Тяжёлое Ранение менее половины ПЗ окр. вверх	-2 ко всем Действиям СЛ стабилизации 13
Смертельное Ранение Здоровье ниже 1	-4 к Действиям -6 к СКО (Минимум 1) **В начале каждого своего хода должен пройти Спасбросок.** СЛ 15 до 1 ПЗ, потеря сознания на 1 минуту

Прицелиться в...	Эффект
Голову	Урон, пробивающий ОС х2
Предмет в руке	Если 1 урон преодолел броню, то предмет выпадает из рук на землю перед целью
Ногу	Если 1 урон преодолел броню, то цель получает "Перелом Ноги" (Крит. повреждение)

Если вы провалили **спасброс** хотя бы раз

ВЫ ТРУП

Имя

Роль

Особая способность | РАНГ

Заметки

ИНТ	
РЕА	
ЛВК	
ТЕХ	
ХАР	
ВОЛЯ	
УДЧ	ИЗ
СКО	
ТЕЛ	
ЭМП	ИЗ

Человечность | ИЗ

Навыки восприятия	УР	STAT	СУМ
Концентрация (Воля)			
Скрытие/Раскрытие объекта **(ИНТ)**			
Чтение по губам **(ИНТ)**			
Внимательность (ИНТ)			
Выслеживание **(ИНТ)**			
Физические навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Атлетика (ЛВК)			
Акробатика **(ЛВК)**			
Танец **(ЛВК)**			
Выносливость **(ВОЛЯ)**			
Сопр. пыткам/наркотикам **(ВОЛЯ)**			
Скрытность (ЛВК)			
Навыки управления	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Вождение **(РЕА)**			
Пилотирование(x2) **(РЕА)**			
Судоходство **(РЕА)**			
Верховая езда **(РЕА)**			
Образовательные навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Бухгалтерия **(ИНТ)**			
Обращение с животными **(ИНТ)**			
Бюрократия **(ИНТ)**			
Бизнес **(ИНТ)**			
Композиция **(ИНТ)**			
Криминология **(ИНТ)**			
Криптография **(ИНТ)**			
Дедукция **(ИНТ)**			
Образование (ИНТ)			
Азартные игры **(ИНТ)**			

Пункты здоровья | ИЗ

Критические травмы

Тяжёлое ранение

-2 на все Действия с Тяжёлым ранением

Зависимости

Испытание против смерти

ОРУЖИЕ и БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Защита головы		
Защита туловища		
Щит		

Штрафы применяются к РЕА, ЛВК и СКО

Образовательные навыки	УР	STAT	СУМ
Язык **(ИНТ)**			
→ **Уличный сленг**			
→			
→			
Поиск информации **(ИНТ)**			
Знание местности **(ИНТ)**			
→ **Твой дом**			
→			
→			
Наука **(ИНТ)**			
→			
→			
Тактика **(ИНТ)**			
Выживание в пустыне **(ИНТ)**			

Навыки ближнего боя	УР	STAT	СУМ
Рукопашный бой (ЛВК)			
Уклонение (ЛВК)			
Боевые искусства (x2) **(ЛВК)**			
Оружие ближнего боя **(ЛВК)**			

Сценические навыки	УР	STAT	СУМ
Актерское мастерство **(ХАР)**			
Игра на инструменте **(ТЕХ)**			
→			
→			

Навыки дальнего боя	УР	STAT	СУМ
Стрельба из лука **(РЕА)**			
Автоматический огонь (x2) **(РЕА)**			
Пистолеты **(РЕА)**			

Навыки дальнего боя	УР	STAT	СУМ
Оружие крупного кал. (x2) **(РЕА)**			
Тактическое оружие **(РЕА)**			

Социальные навыки	УР	STAT	СУМ
Подкуп **(ХАР)**			
Общение (ЭМП)			
Проницательность (ЭМП)			
Допрос **(ХАР)**			
Убеждение (ХАР)			
Уход за собой **(ХАР)**			
Знаток Улиц **(ХАР)**			
Торговля **(ХАР)**			
Гардероб и стиль **(ХАР)**			

Технические навыки	УР	STAT	СУМ
Авиационные технологии **(ТЕХ)**			
Знание техники **(ТЕХ)**			
Кибертехника **(ТЕХ)**			
Подрывник (x2) **(ТЕХ)**			
Электроника/Безопасность (x2) **(ТЕХ)**			
Первая помощь (ТЕХ)			
Фальсификация **(ТЕХ)**			
Автомеханика **(ТЕХ)**			
Художественное ремесло **(ТЕХ)**			
Парамедик (x2) **(ТЕХ)**			
Кино- и фототехника **(ТЕХ)**			
Взлом замков **(ТЕХ)**			
Карманник **(ТЕХ)**			
Морские технологии **(ТЕХ)**			
Оружейник **(ТЕХ)**			

Оружие	Урон	Боепр.	ROF	Заметки

Псевдонимы

Пункты улучшений | **из**

Приобретение репутации

Репутация

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

Культурное наследие

Личность

Стиль одежды

Прическа

Что ты ценишь больше всего?

Отношение к людям?

Самый близкий человек

Самое ценное, чем ты обладаешь

История семьи

Среда, в которой прошло детство

Семейный кризис

Жизненные цели

Друзья

Трагическая любовь

Враги	Кто?	Причина вражды?	Что они могут сделать?	Что должно произойти?

Снаряжение	Заметки
Боеприпасы	
Наличные	

Образ и стиль

Жилье	Аренд. плата	Образ жизни

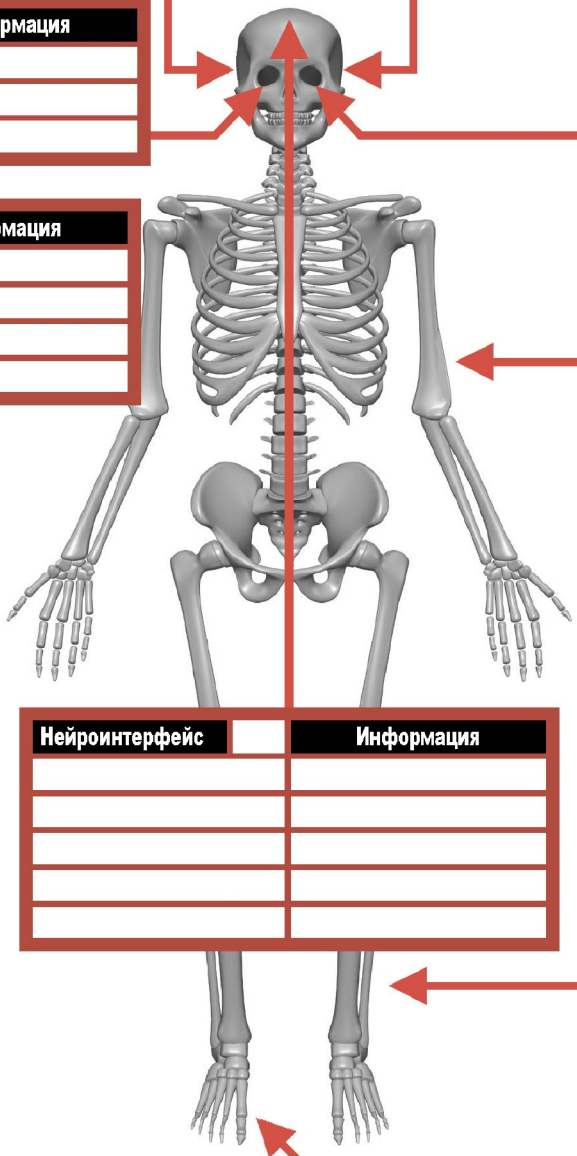
Ролевой жизненный путь

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Кибераудио		Информация

Правый киберглаз		Информация

Правая киберрука		Информация



Для базовых киберимпланов (например, киберглаз) поставьте галочку, чтобы обозначить, что он у вас имеется. Дополнительные опции размещаются в слотах ниже.

Для расширенных киберимплантов (например, для внутреннего киберимпланта) просто пометьте каждую часть в слотах под названием категории.

Нейроинтерфейс		Информация

Левый киберглаз		Информация

Левая кибуррука		Информация

Левая кибернога		Информация

Правая кибернога		Информация

Внутр. киберимплант	Информация

Внешний киберимплант	Информация

Стилевой киберимплант	Информация

Боргирование	Информация

ЗАПИСИ И ЗАМЕТКИ

Имя

Роль

Особая способность | РАНГ

Заметки

ИНТ	
РЕА	
ЛВК	
ТЕХ	
ХАР	
ВОЛЯ	
УДЧ	ИЗ
СКО	
ТЕЛ	
ЭМП	ИЗ

Человечность | ИЗ

Навыки восприятия	УР	STAT	СУМ
Концентрация (Воля)			
Скрытие/Раскрытие объекта **(ИНТ)**			
Чтение по губам **(ИНТ)**			
Внимательность (ИНТ)			
Выслеживание **(ИНТ)**			
Физические навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Атлетика (ЛВК)			
Акробатика **(ЛВК)**			
Танец **(ЛВК)**			
Выносливость **(ВОЛЯ)**			
Сопр. пыткам/наркотикам **(ВОЛЯ)**			
Скрытность (ЛВК)			
Навыки управления	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Вождение **(РЕА)**			
Пилотирование(x2) **(РЕА)**			
Судоходство **(РЕА)**			
Верховая езда **(РЕА)**			
Образовательные навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Бухгалтерия **(ИНТ)**			
Обращение с животными **(ИНТ)**			
Бюрократия **(ИНТ)**			
Бизнес **(ИНТ)**			
Композиция **(ИНТ)**			
Криминология **(ИНТ)**			
Криптография **(ИНТ)**			
Дедукция **(ИНТ)**			
Образование (ИНТ)			
Азартные игры **(ИНТ)**			

Пункты здоровья | ИЗ

Критические травмы

Тяжёлое ранение

-2 на все Действия с Тяжёлым ранением

Зависимости

Испытание против смерти

ОРУЖИЕ и БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Защита головы		
Защита туловища		
Щит		

Штрафы применяются к РЕА, ЛВК и СКО

Образовательные навыки	УР	STAT	СУМ
Язык **(ИНТ)**			
→ **Уличный сленг**			
→			
→			
Поиск информации **(ИНТ)**			
Знание местности **(ИНТ)**			
→ **Твой дом**			
→			
→			
Наука **(ИНТ)**			
→			
→			
Тактика **(ИНТ)**			
Выживание в пустыне **(ИНТ)**			

Навыки ближнего боя	УР	STAT	СУМ
Рукопашный бой (ЛВК)			
Уклонение (ЛВК)			
Боевые искусства (x2) **(ЛВК)**			
Оружие ближнего боя **(ЛВК)**			

Сценические навыки	УР	STAT	СУМ
Актерское мастерство **(ХАР)**			
Игра на инструменте **(ТЕХ)**			
→			
→			

Навыки дальнего боя	УР	STAT	СУМ
Стрельба из лука **(РЕА)**			
Автоматический огонь (x2) **(РЕА)**			
Пистолеты **(РЕА)**			

Навыки дальнего боя	УР	STAT	СУМ
Оружие крупного кал. (x2) **(РЕА)**			
Тактическое оружие **(РЕА)**			

Социальные навыки	УР	STAT	СУМ
Подкуп **(ХАР)**			
Общение (ЭМП)			
Проницательность (ЭМП)			
Допрос **(ХАР)**			
Убеждение (ХАР)			
Уход за собой **(ХАР)**			
Знаток Улиц **(ХАР)**			
Торговля **(ХАР)**			
Гардероб и стиль **(ХАР)**			

Технические навыки	УР	STAT	СУМ
Авиационные технологии **(ТЕХ)**			
Знание техники **(ТЕХ)**			
Кибертехника **(ТЕХ)**			
Подрывник (x2) **(ТЕХ)**			
Электроника/Безопасность (x2) **(ТЕХ)**			
Первая помощь (ТЕХ)			
Фальсификация **(ТЕХ)**			
Автомеханика **(ТЕХ)**			
Художественное ремесло **(ТЕХ)**			
Парамедик (x2) **(ТЕХ)**			
Кино- и фототехника **(ТЕХ)**			
Взлом замков **(ТЕХ)**			
Карманник **(ТЕХ)**			
Морские технологии **(ТЕХ)**			
Оружейник **(ТЕХ)**			

Оружие	Урон	Боепр.	ROF	Заметки

Псевдонимы

Пункты улучшений | **Из**

Приобретение репутации

Репутация

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

Культурное наследие

Личность

Стиль одежды

Прическа

Что ты ценишь больше всего?

Отношение к людям?

Самый близкий человек

Самое ценное, чем ты обладаешь

История семьи

Среда, в которой прошло детство

Семейный кризис

Жизненные цели

Друзья

Трагическая любовь

Враги	Кто?	Причина вражды?	Что они могут сделать?	Что должно произойти?

Снаряжение	Заметки
Боеприпасы	
Наличные	

Образ и стиль

Жилье	Аренд. плата	Образ жизни

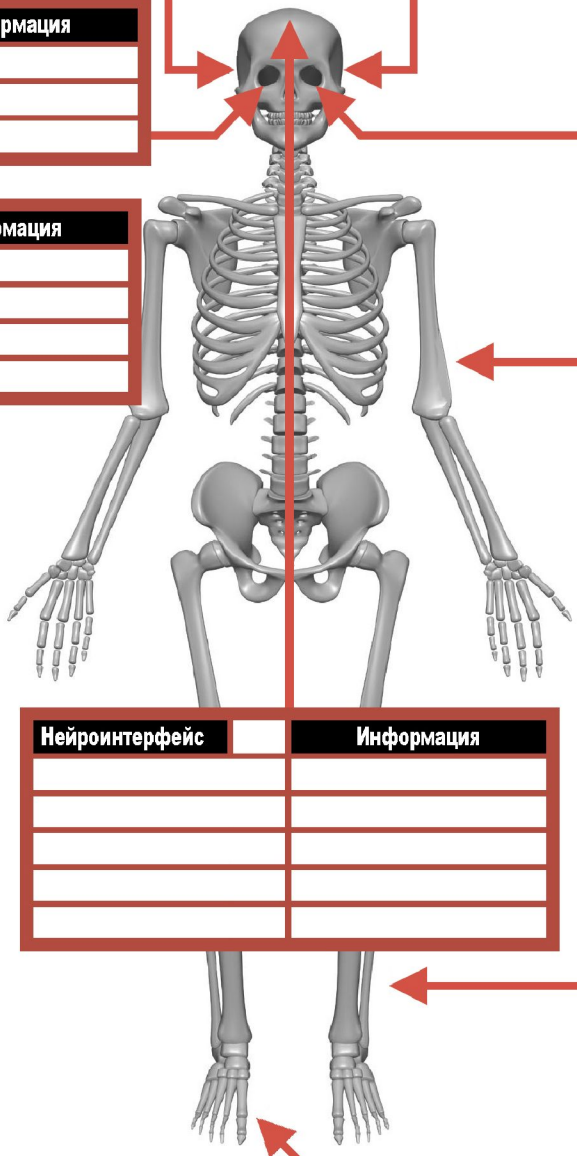
Ролевой жизненный путь

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Кибераудио		Информация

Правый киберглаз		Информация

Правая киберрука		Информация



Для базовых киберимпланов (например, киберглаз) поставьте галочку, чтобы обозначить, что он у вас имеется. Дополнительные опции размещаются в слотах ниже.

Для расширенных киберимплантов (например, для внутреннего киберимпланта) просто пометьте каждую часть в слотах под названием категории.

Нейроинтерфейс		Информация

Внутр. киберимплант	Информация

Левый киберглаз		Информация

Внешний киберимплант	Информация

Левая кибуррука		Информация

Стилевой киберимплант	Информация

Левая кибернога		Информация

Боргирование	Информация

Правая кибернога		Информация

ЗАПИСИ И ЗАМЕТКИ

Имя

Роль

Особая способность | РАНГ

Заметки

ИНТ	
РЕА	
ЛВК	
ТЕХ	
ХАР	
ВОЛЯ	
УДЧ	ИЗ
СКО	
ТЕЛ	
ЭМП	ИЗ

Человечность | ИЗ

Навыки восприятия	УР	STAT	СУМ
Концентрация (Воля)			
Скрытие/Раскрытие объекта **(ИНТ)**			
Чтение по губам **(ИНТ)**			
Внимательность (ИНТ)			
Выслеживание **(ИНТ)**			
Физические навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Атлетика (ЛВК)			
Акробатика **(ЛВК)**			
Танец **(ЛВК)**			
Выносливость **(ВОЛЯ)**			
Сопр. пыткам/наркотикам **(ВОЛЯ)**			
Скрытность (ЛВК)			
Навыки управления	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Вождение **(РЕА)**			
Пилотирование(x2) **(РЕА)**			
Судоходство **(РЕА)**			
Верховая езда **(РЕА)**			
Образовательные навыки	**УР**	**STAT**	**СУМ**
Бухгалтерия **(ИНТ)**			
Обращение с животными **(ИНТ)**			
Бюрократия **(ИНТ)**			
Бизнес **(ИНТ)**			
Композиция **(ИНТ)**			
Криминология **(ИНТ)**			
Криптография **(ИНТ)**			
Дедукция **(ИНТ)**			
Образование (ИНТ)			
Азартные игры **(ИНТ)**			

Пункты здоровья | ИЗ

Критические травмы

Тяжёлое ранение

-2 на все Действия с Тяжёлым ранением

Зависимости

Испытание против смерти

ОРУЖИЕ и БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Защита головы		
Защита туловища		
Щит		

Штрафы применяются к РЕА, ЛВК и СКО

Образовательные навыки	УР	STAT	СУМ
Язык **(ИНТ)**			
→ **Уличный сленг**			
→			
→			
Поиск информации **(ИНТ)**			
Знание местности **(ИНТ)**			
→ **Твой дом**			
→			
→			
Наука **(ИНТ)**			
→			
→			
Тактика **(ИНТ)**			
Выживание в пустыне **(ИНТ)**			

Навыки ближнего боя	УР	STAT	СУМ
Рукопашный бой (ЛВК)			
Уклонение (ЛВК)			
Боевые искусства (x2) **(ЛВК)**			
Оружие ближнего боя **(ЛВК)**			

Сценические навыки	УР	STAT	СУМ
Актерское мастерство **(ХАР)**			
Игра на инструменте **(ТЕХ)**			
→			
→			

Навыки дальнего боя	УР	STAT	СУМ
Стрельба из лука **(РЕА)**			
Автоматический огонь (x2) **(РЕА)**			
Пистолеты **(РЕА)**			

Навыки дальнего боя	УР	STAT	СУМ
Оружие крупного кал. (x2) **(РЕА)**			
Тактическое оружие **(РЕА)**			

Социальные навыки	УР	STAT	СУМ
Подкуп **(ХАР)**			
Общение (ЭМП)			
Проницательность (ЭМП)			
Допрос **(ХАР)**			
Убеждение (ХАР)			
Уход за собой **(ХАР)**			
Знаток Улиц **(ХАР)**			
Торговля **(ХАР)**			
Гардероб и стиль **(ХАР)**			

Технические навыки	УР	STAT	СУМ
Авиационные технологии **(ТЕХ)**			
Знание техники **(ТЕХ)**			
Кибертехника **(ТЕХ)**			
Подрывник (x2) **(ТЕХ)**			
Электроника/Безопасность (x2) **(ТЕХ)**			
Первая помощь (ТЕХ)			
Фальсификация **(ТЕХ)**			
Автомеханика **(ТЕХ)**			
Художественное ремесло **(ТЕХ)**			
Парамедик (x2) **(ТЕХ)**			
Кино- и фототехника **(ТЕХ)**			
Взлом замков **(ТЕХ)**			
Карманник **(ТЕХ)**			
Морские технологии **(ТЕХ)**			
Оружейник **(ТЕХ)**			

Оружие	Урон	Боепр.	ROF	Заметки

Псевдонимы

Пункты улучшений | **Из**

Приобретение репутации

Репутация

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

Культурное наследие

Личность

Стиль одежды

Прическа

Что ты ценишь больше всего?

Отношение к людям?

Самый близкий человек

Самое ценное, чем ты обладаешь

История семьи

Среда, в которой прошло детство

Семейный кризис

Жизненные цели

Друзья

Трагическая любовь

Враги	Кто?	Причина вражды?	Что они могут сделать?	Что должно произойти?

Снаряжение	Заметки
Боеприпасы	
Наличные	

Образ и стиль

Жилье	Аренд. плата	Образ жизни

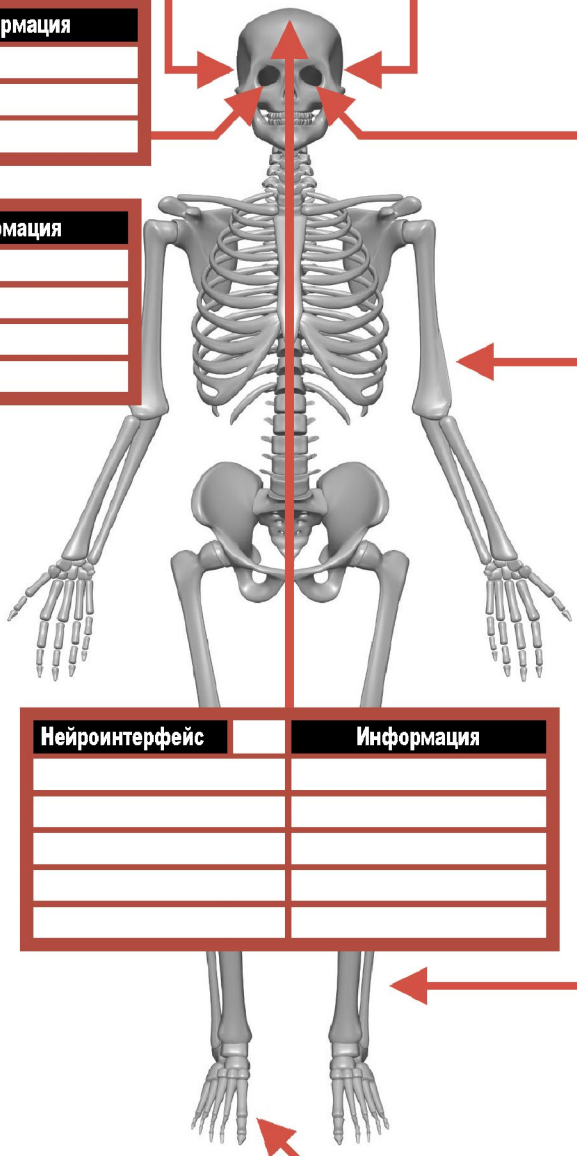
Ролевой жизненный путь

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Кибераудио		Информация

Правый киберглаз		Информация

Правая киберрука		Информация



Для базовых киберимпланов (например, киберглаз) поставьте галочку, чтобы обозначить, что он у вас имеется. Дополнительные опции размещаются в слотах ниже.

Для расширенных киберимплантов (например, для внутреннего киберимпланта) просто пометьте каждую часть в слотах под названием категории.

Нейроинтерфейс		Информация

Левый киберглаз		Информация

Левая кибуррука		Информация

Левая кибернога		Информация

Правая кибернога		Информация

Внутр. киберимплант	Информация

Внешний киберимплант	Информация

Стилевой киберимплант	Информация

Боргирование	Информация

ЗАПИСИ И ЗАМЕТКИ

VK.COM/CYBERPUNK_RED_RUS